Messe-Nachklapp

DIE SPANNENDSTEN PC-SPIELE DER E3 2017

Wenn Sie dieses Heft in Händen halten, ist die E3 zumindest gefühlt schon lange verklungen. Aber die Spiele, die dort vorgestellt wurden, sind nach wie vor Zukunftsmusik. Und in die beste davon hören wir in unserem kompakten Messe-Nachklapp rein. Von Petra Schmitz

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice** Termin: **17.11.2017**

Herzstück von Battlefront bleibt auch im gnadenlos gutaussehenden zweiten Teil der Multiplayer, der mit neuen Spielmodi kommt, unter anderem mit den spätestens seit Overwatch bekannten Eskortmissionen (Vehikel zu einem Zielpunkt begleiten). Außerdem neu: unterschiedliche Soldatenklassen, die an die aus Battlefield 1 erinnern und das Spielgeschehen deutlich taktischer machen sollen. Sturmsoldaten sind für den schnellen Angriff gebaut, Offiziere stellen Geschütze auf und verteilen Buffs, Spezialisten hantieren mit Fallen und Scharfschützengewehren. Und die dick gepanzerten Heavys legen mit entsprechenden Geräten Sperrfeuer. Wenn die Balance am Ende hinhaut, hat Dice schon mal einen der größten Fanwünsche für den zweiten Teil erfüllt.

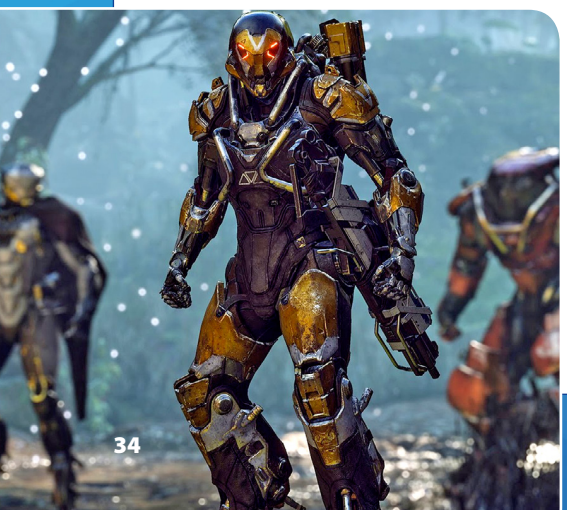
Als Kirsche auf der Sahne verstehen wir den Singleplayer-Part, der spielmechanisch keine Bäume ausreißen dürfte, dafür wird er zu konventionell. Aber er könnte mit der Handlung punkten, denn wir schlüpfen in die Haut der imperialen Kämpferin Iden Versio. Laut den Entwicklern soll in der Story die menschliche Seite des Imperiums beleuchtet werden. Wir sind gespannt, ob Dice dabei auf Pathos und Klischees verzichtet, und ob Iden dem Imperator bis zum Schluss treu bleibt.

ANTHEM

Genre: **Koop-Shooter** Publisher: **Electronic Arts**
Entwickler: **Bioware** Termin: **4. Quartal 2018**

Eine der Überraschungen der E3 2017 war Biowares Anthem, ein Sci-Fi-Koop-Shooter, der über weite Strecken stark an eine Mischung aus Destiny und Warframe erinnert. Allerdings, so zumindest unser Eindruck, mit einer deutlich größeren Bewegungsfreiheit als in Bungies Destiny. Und das nicht nur, weil die Areale enorm viel größer sind, sondern auch, weil die Helden mit Jetpacks durch die Lüfte sausen und sich sogar in Flüsse und Seen stürzen können. Wie wir unsere Figur spielen, hängt stark von der Art unseres Javelins ab. Javelin (Speer auf Deutsch) heißen die Anzüge in Anthem, daher der Vergleich mit Warframe.

Auch wenn die E3-Präsentation sehr actionlastig war und viele Bioware-Fans daher schon den Tod der Geschichtenerzähler aus dem kanadischen Edmonton besungen haben, gibt es doch Grund zur Hoffnung: Drew Karpyshyn, Autor von Knights of the Old Republic und der ersten beiden Mass Effects, ist wieder mit an Bord. Anthem dürfte also auch auf das Erleben des Einzelnen Wert legen. Bioware verspricht außerdem, dass wir nicht zwingend im Koop spielen müssen, wir sollen auch problemlos alleine losziehen dürfen.



SKULL & BONES

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft**
Entwickler: **Ubisoft Singapur** Termin: **4. Quartal 2018**

Das Beste an Assassin's Creed: Black Flag? Die Seeschlachten! Und deswegen baut Ubisoft Singapur daraus jetzt ein eigenes Spiel. Skull & Bones heißt das Ding, das primär ein Multiplayer-Spiel werden soll, uns aber auch mit einer Kampagne glücklich machen will. Hoffentlich wird das nicht nur so ein extralanges Tutorial wie bei For Honor, sondern eine gescheite Piratensause. Apropos Piraten: Der Name des Spiels legt es schon nahe, wir sind sowohl in der Kampagne als auch in den Multiplayer-Schlachten als Seeräuber unterwegs und legen uns mit anderen Seeräubern an, etwa im Modus Schatzjagd, in dem fünf Schiffe gegen fünf Schiffe wettsegeln und aus allen Rohren schießen. Anders als in Sea of Thieves steuert jeder Spieler seinen eigenen Pott und damit auch die Besatzung. Und es wird auch nicht so komplex wie in Naval Action. Skull & Bones setzt weniger auf Authentizität, sondern mehr auf Action und Augenschmaus. Also ganz wie die Seeschlachten in Black Flag. So soll's sein!

METRO: EXODUS

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **4A Games** Termin: **2018**

Ende 2016 machte eine News die Runde, dass ein neues Metro-Spiel in der Entwicklung sei, die offizielle Website von Dmitri Glukhovsky, Autor der Metro-Bücher, legte das nahe. Bald darauf gab's ein Dementi von 4A Games. Spieler sollten nicht mit einem weiteren Metro-Spiel für 2017 rechnen, das sei alles einer Fehlkommunikation zwischen Autor und Entwicklern geschuldet. Die ganze Wahrheit dann auf der E3 2017: 4A Games wollte wohl der Microsoft-Show nicht vorgreifen und okay, Metro: Exodus erscheint dann auch erst 2018, insofern haben die Entwickler also nicht mal geflunkert.

Auch in Exodus schlüpfen wir wieder in die Haut von Artjom, dem Helden der Vorgänger. Aber dieses Mal verbringen wir nicht den Großteil der Spielzeit damit, uns durch unterirdische Levels zu kämpfen. Wir sind mit einem Zug unterwegs durch Russland, die Gebiete, die sich uns dabei öffnen, erinnern an kleine Open Worlds. Trotzdem soll auch Metro: Exodus handlungsgetrieben sein, also eine klare Geschichte erzählen – die uns vielleicht wieder wie der erste Teil an einigen Stellen vor Entscheidungen stellt, die Einfluss auf das Ende haben. Aber wie auch immer die Entwickler Handlung und Welt anlegen – solange sie die Atmosphäre der Vorgänger in den dritten Teil transportieren, ist uns alles recht.

DESTINY 2

Genre: **Koop-Shooter** Publisher: **Activision-Blizzard**
Entwickler: **Bungie** Termin: **24.10.2017**

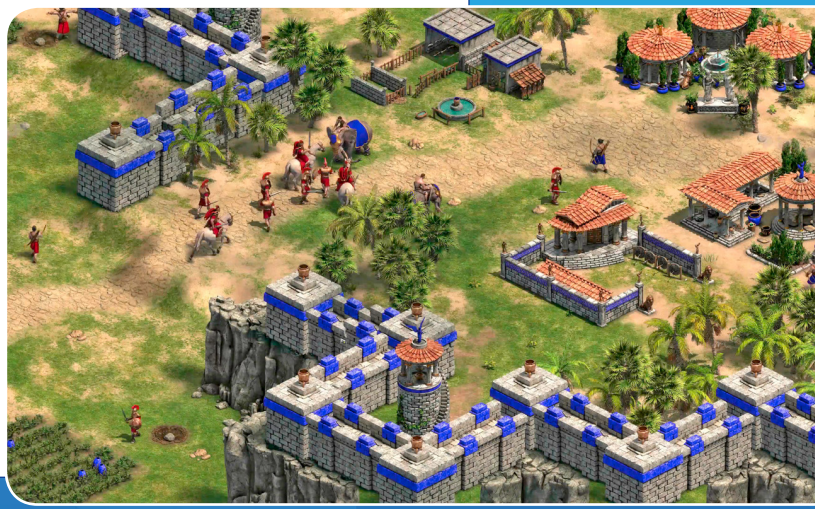
Wir erwarten, dass wir zu Beginn von Destiny 2 einen zweistündigen Film zu sehen bekommen, der uns die Handlung des ersten und konsolenexklusiven Teils zusammenfasst. Wie? Sie meinen, der erste Teil hatte keine Handlung, dafür aber eine Menge ausgezeichneter Action? Okay, dann hätten wir gerne für den zweiten Teil ausgezeichnete Action und eine Handlung. Dass Bungie den größten Fehler von Destiny wiederholt, dürfte unwahrscheinlich sein, die Szenen, die wir auf der E3 zu sehen bekamen, versprachen jedenfalls etwas anderes. Und nachdem wir selbst Hand an die PC-Version legen durften, wissen wir auch, dass es das Waffengefühl, für das die Shooter von Bungie zumindest auf den Konsolen berühmt sind (hier eine Schweigeminute für die PC-Version von Halo 2 einschieben) es dieses Mal auch auf den Rechner schaffen wird. Und darauf freuen wir uns wie doof.

Interessant für die Menschen, die sich ein bisschen mit der Materie auskennen, weil sie das erste Destiny vielleicht selbst gespielt haben: Konsolenspieler können ihren Charakter zwar übernehmen, nicht aber das Lichtlevel oder Inventar. Destiny 2 wird mindestens zwei Erweiterungen bekommen, zudem erhält die PS4-Version einen Content-Vorsprung bis 2018. PC-Spieler bekommen den Shooter ab dem 24. Oktober 2017, jedoch exklusiv in Blizzards Battlenet. Auf Steam oder anderen Verkaufsplattformen wird man Destiny 2 nicht kaufen können.

AGE OF EMPIRES: DEFINITIVE EDITION

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Microsoft Games Studio** Entwickler: **Forgotten Empires** Termin: **2017**

Das Beste zum Schluss: Microsoft lässt das legendäre Age of Empires neu auflegen. In 4K! Mit detaillierteren Einheiten und Gebäuden, mit allen Kampagnen und der Erweiterung Rise of Rome. Und mit neumodischen Komfortfunktionen, etwa einem praktischen Button, der untätige Dorfbewohner identifiziert, das faule Pack, das!

Die Definitive Edition von Age of Empires ist tatsächlich genau das, was wir uns seit Jahren erträumt haben. Nicht nur, weil wir in Nostalgie schwelgen wollen, sondern weil AoE ein wirklich fantastisches Spiel war beziehungsweise noch immer ist. Dass der Titel nur für Windows 10 und zunächst nur im Windows Store und nicht auf Steam erscheint, finden wir unglücklich, aber auch nicht weiter verwunderlich. Erstaunlich ist höchstens, dass ein 20 Jahre altes Spiel ein derart überbordendes Echo auf der E3 generieren konnte, dass alle anderen Spiele, die Microsoft während seiner Show vorstellte, dahinter verblassten.

Interessant: Das Team hinter der Definitive Edition sind die Macher der Forgotten-Empires-Mod für Age of Empires 2, die später ein offizieller Teil der Serie wurde. Die Entwickler haben außerdem die HD-Version von AoE 2 mit den Erweiterungen The Forgotten, The African Kingdoms und Rise of the Rajas versorgt. Die kennen sich also mit der Materie mehr als nur ein bisschen aus.